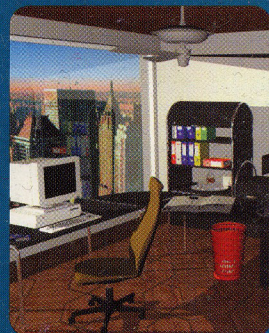


DER PRODUZENT

Die Welt des Films

DER PRODUZENT
Die Welt des Films



DER PRODUZENT

Die Welt des Films

Ein Film-Produzent, der es in Hollywood an die Spitze schaffen will, muß eiserne Nerven, gediegene Finanzen und ein gutes Händchen für die aktuellen Filmtrends haben, um in der harten Konkurrenz bestehen zu können.

Kaufen Sie interessante Filmkonzepte, sorgen Sie für eine rationelle, dabei aber hochprofessionelle Umsetzung des Stoffs und die passende Werbekampagne. Verlustreiche Flops können Sie sich nicht erlauben. Nur mit außerordentlichen Managementfähigkeiten werden Sie in diesem riskanten Geschäft Geld verdienen!

Amiga Joker: „...aufgrund seiner Thematik, seiner Komplexität, dem gut abgestimmten Gameplay und nicht zuletzt der komfortablen Bedienbarkeit auch langfristig zu motivieren vermag.“ 81%

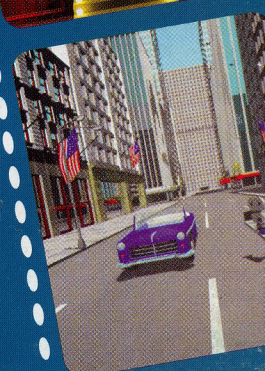
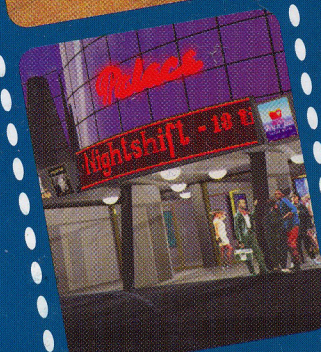
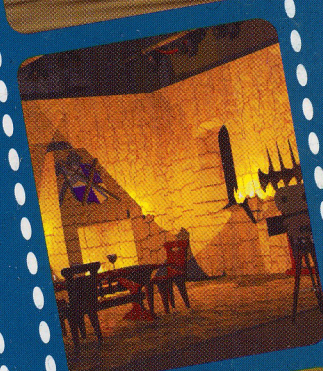
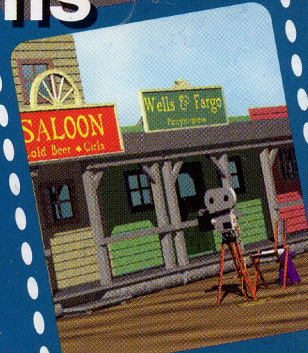
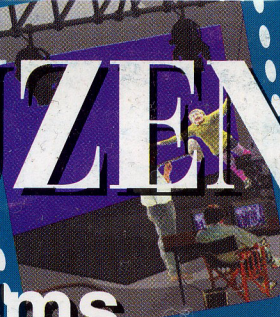
PC Power: „Gespart wurde an der Sprachausgabe beileibe nicht ... Professionalität macht sich eben immer bemerkbar.“

PC Joker: „... Langzeitmotivation ... dank viel Komplexität und guter Bedienbarkeit ...“ 76%

FEATURES:

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement
- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

Amiga Magazin: „...ein rundherum stimmiges Spiel um Filme, Regisseure und Schauspieler.“ 75%



Der Produzent

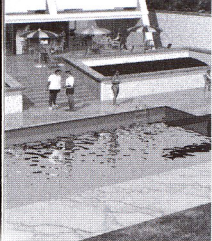
Die Welt des Films



Anleitung

Inhaltsverzeichnis

Installation	Seite	4
Die Vorgeschichte	Seite	4
Das Spielziel	Seite	5
Umgang mit dieser Anleitung	Seite	5
Erster Ausflug in die Welt des Films	Seite	6
Produzentenhandbuch der Filmbranche	Seite	13
Mausklicks: Die Steuerung	Seite	13
Aller Anfang: Optionen	Seite	14
Speichern, Laden, Spaß haben: Spielstände	Seite	14
Ein Schwätzchen in Ehren: Kommunikation	Seite	16
Her mit den Peanuts: Banken und Banker	Seite	18
Mega-Hits leicht gemacht: Filmproduktion	Seite	19
Wenn das Chaos ausbricht: Drehortbesuch	Seite	24
Das Machwerk in der Kritik: Film testen	Seite	25
Trommeln gehört zum Handwerk: Marketing	Seite	26
Ein Paradies für Erbsenzähler: Statistik	Seite	28
Wenn gar nichts mehr geht: Kredithai	Seite	29
Ehre, wem Ehre gebührt: Top Ten	Seite	30
Schicht im Schacht: Runde beenden	Seite	30
Für heute reicht's: Spiel beenden	Seite	31
Das Schicksal schlägt zu: Ereignisse	Seite	31
Viel Lärm um nichts: Die Talkshow	Seite	32
Glanz und Glorie: Filmpreisverleihung	Seite	33
Knapp vorbei ist auch daneben: Game Over	Seite	34
Erfolgsphilosophien: Tips, Tricks, Strategien	Seite	34
Kein Kopierschutz?	Seite	35
Probleme?	Seite	36
Credits	Seite	37
Copyrights	Seite	38



Installation

MS-DOS 3,5" Diskettenversion

Legen Sie Diskette 1 in Ihr 3,5"-Laufwerk ein. Nun wechseln Sie, falls nötig, auf die gültige Laufwerkskennung. In der Regel geschieht dies durch die Eingabe von **A:** (RETURN) oder **B:** (RETURN).

Tippen Sie jetzt **SETUP** (RETURN) ein, und folgen Sie danach den Bildschirm-anweisungen.

Ist der Installationsvorgang abgeschlossen, geben Sie zum Spielstart **Producer** (RETURN) ein.

Anschließend prüft das Programm, ob die Betriebsumgebung Ihres PCs einen einwand-freien Ablauf des Spiels zulässt. Sollte es Probleme geben, wird Ihnen die Ursache angezeigt.

MS-DOS CD-ROM-Version

Legen Sie die CD in Ihr Laufwerk und wechseln Sie auf die gültige Laufwerkskennung (z.B. durch **D:** (RETURN)).

Danach tippen Sie **SETUP** (RETURN) ein und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Starten Sie das Spiel nach Beenden des Installationsvorgangs mit **Producer** (RETURN). Das Programm prüft nun, ob die Betriebsumgebung Ihres Rechners den Ablauf des Spiels einwandfrei zulässt. Sollte dies nicht auf Anhieb möglich sein, wird Ihnen die Ursache mitgeteilt. **ACHTUNG!** Der Produzent wurde für MS-DOS entwickelt. Falls unter Windows™ 95 Fehlfunktionen auftreten sollten, starten Sie das Programm bitte aus einer reinen DOS-Umgebung.

AMIGA

Legen Sie die Spieldiskette 1 in Ihr Laufwerk und schalten Sie den Rechner anschließend ein. Das Programm lädt und startet nun automatisch.

Sie können das Spiel auch auf Ihrer Festplatte installieren.

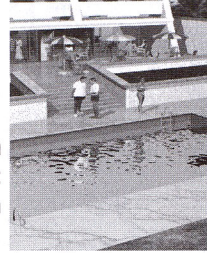
Die Vorgeschichte

Willkommen in Hollywood, CA. !

Aufstehen - Arbeiten - Schlafen - Aufstehen - Arbeiten ... soll DAS schon alles gewesen sein? Kann das der Sinn des Lebens sein?

NEIN !

Sie wollten schon immer herausfinden, ob die Bilder, die im Frühstücksfernsehen über Kalifornien gezeigt werden, wirklich echt sind: Jeden Tag azurblauer Himmel, Autos, die länger sind als die längsten Pralinen der Welt, und wilde Pool-Parties mit leichtlebigen Collegegirls. Deshalb beschließen Sie, nach Hollywood auszuwandern, um dort ein reicher, berühmter Filmproduzent zu werden. Eine sechsstellige Summe Eigenkapital, angespart mit ehrlicher Schwarzarbeit, sollte ausreichen, um diesen Traum in die Tat umzusetzen.



Das Spielziel

Der Sinn unseres Lebens...

... ist es natürlich, möglichst viele materielle Vermögensgegenstände anzuhäufen, seinen Body zu builden, einen Porsche zu fahren, alle wunderschönen rothaarigen Mädchen dieser Welt – ja, auch die, deren Haare nur gefärbt sind – sowie deren „innere Werte“ kennenzulernen und möglichst jung zu sterben.

Quatsch !

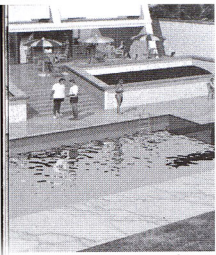
Sinn Ihres Lebens als genialer Filmproduzent ist es natürlich, 1.000.000.000 \$ – in Worten: eine Milliarde Dollar – auf Ihrem Konto zu haben (abzüglich Schulden gerechnet). Weiterhin trachten Sie selbstverständlich nach größtmöglicher Anerkennung in der Öffentlichkeit, der Branche und bei Ihren Mitarbeitern.

Aber lassen Sie sich bei der Karriereplanung nicht zu viel Zeit, denn die Konkurrenz schläft nicht: Die Filmindustrie ist zu Beginn des Spiels eine noch relativ junge Industrie. Das heißt, es ist mit Pioniergeist und Engagement möglich, noch traumhafte Gewinne zu erzielen. Das wird sich im Laufe des Spieles ändern, denn am Ende werden nur noch die größten Firmen übrig bleiben und an einem relativ gesättigten Markt um jeden Prozentpunkt Marktanteil mit harten Bandagen kämpfen. Doch wenn es einmal soweit ist, sollten Sie eigentlich schon mit Ihrer Milliarde in einem Steuerparadis relaxen und umschwärmt von jeder Menge Bikini-Girls Ihren nächsten Coup planen.

Umgang mit der Anleitung

Da wir wissen, wie sehr Sie darauf brennen, endlich Ihren ersten Filmhit zu landen, möchten wir Sie auch nicht länger aufhalten. Hier nur noch ein paar Tips, wie Sie sich in diesem Handbuch zurechtfinden:

Im Kapitel "Erster Ausflug in die Welt des Films" gehen wir in einer Art "Manager-Schnellkurs" an einem Beispiel alle wichtigen Schritte durch, um einen einfachen



Fernsehfilm zu produzieren. Sie kennen dann zwar bei weitem nicht alle, aber doch die wichtigsten Locations und können sich sofort ins Geschäft stürzen.

Natürlich haben Profis noch viel mehr Möglichkeiten, einen Filmhit nach dem anderen zu drehen. Im "Produzentenhandbuch der Filmbranche" finden Sie sämtliches Wissen über die Mittel (Gamefeatures), die einem gewieften Filmproduzenten in Hollywood zur Verfügung stehen.

Sollten Sie einmal Zeit für eine Verschnaufpause finden (was für einen streßgeplagten Manager in dieser Branche eine Seltenheit ist), schmökern Sie doch ein wenig im Kapitel "Erfolgsphilosophien: Tips, Tricks, Strategien". Dort haben führende Köpfe der Branche ihre persönlichen Erfolgsgeheimnisse und Erfahrungen für Sie niedergeschrieben.

Und jetzt viel Spaß und jederzeit gut besuchte Kinokassen!

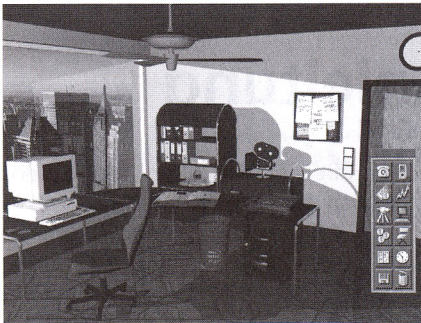
Erster Ausflug in die Welt des Films

Kreieren Sie Ihren Charakter – Der Startup-Bildschirm

Und auf geht's in die Welt der Leinwandträume ...

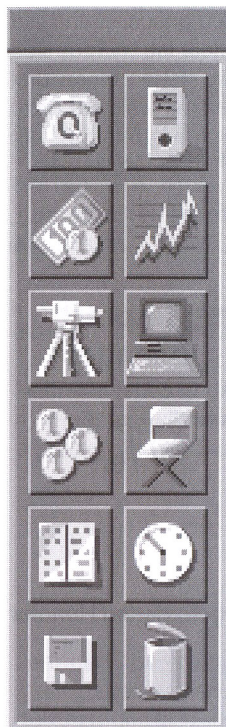
Jetzt suchen Sie sich erstmal ein nettes Firmenlogo aus und tragen unter diesem den Namen ein, unter welchem Sie in die Geschichte der Filmindustrie eingehen möchten (einfach mit der Maus auf die Textzeile klicken). Wählen Sie sich dann mit Hilfe der Pfeil-Icons ein Portrait aus, das Ihnen zusagt. Sollten Sie allein spielen, klicken Sie einfach auf „Neues Spiel“, und schon finden Sie sich in Ihrem modern eingerichteten Büro im Businessviertel von L.A. wieder. Sollten mehrere Spieler teilnehmen, müssen einfach entsprechend viele Namen in die Textzeilen unter den Logos eingetragen werden.

Von hier aus planen Sie Ihre Karriere – Ihr Büro

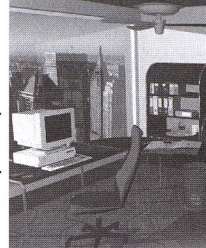


Verschnaufen Sie einen Moment und schauen Sie sich in aller Ruhe um ...

Am oberen Bildschirmrand finden Sie eine Statuszeile mit Ihren Personalien, dem aktuellen Datum sowie der aktuellen Uhrzeit. Ihr regulärer Arbeitstag beginnt um 8 Uhr und endet gegen 18 Uhr. Es soll allerdings Workaholics geben, die es schaffen, sich bis spät in die Nacht mit ihrem Traumjob zu beschäftigen. Dafür können Sie Ihre Runde auch mal eher beenden, wenn Sie meinen,



daß Sie für heute genug geschuftet haben. Dies wird durch Klicken auf das Uhr-Icon bzw. auf die Uhr oberhalb Ihrer Bürotür erreicht. Zwischen den Runden vergeht übrigens immer ein Monat. Hier noch ein Tip zur Steuerung: Sie können Funktionen entweder über das direkte Anklicken von Bildelementen auf dem Schirm aktivieren oder, alternativ dazu, über Auswahl eines Piktogramms aus der



← Iconleiste,

die sich zu allem Überfluß an Benutzerfreundlichkeit auch noch frei auf dem Bildschirm plazieren läßt. Am unteren Bildschirmrand finden Sie Informationen über Ihre finanzielle Situation: Verfügbares Kapital, Schulden und Eigenkapital (verfügbares Kapital, vermindert um die Schulden, ergibt das Eigenkapital, also DAS Geld, welches wirklich Ihnen gehört). Am Anfang des Spieles verfügen Sie über 750.000 Dollar.

Mit Klick auf das



Disketten-Icon

bzw. auf das Floppylaufwerk des Bürocomputers gelangen Sie in das Spielstandsmenü. Hier können Sie sich außer dem Speichern und Laden von Spielständen mit Hilfe des Musik-Icons eine Hintergrundmusik ganz nach Ihrem Geschmack aussuchen (Amiga).

Das Kommunikationsmenü – Ihr heißer Draht zum Rest der Welt

Klicken Sie mit der Maus auf das



Telefon-Icon

oder die Telefon-Fax-Kombination in Ihrem Büro, und schon befinden Sie sich in Ihrer elektronischen Telefondatenbank. Rechts finden Sie zwei Icons: Eine Maske und eine Flüstertüte. Damit können Sie zwischen der Regisseur- und der Schauspielerdatenbank hin- und herschalten.

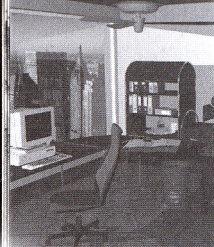


Schauspieler-Datenbank

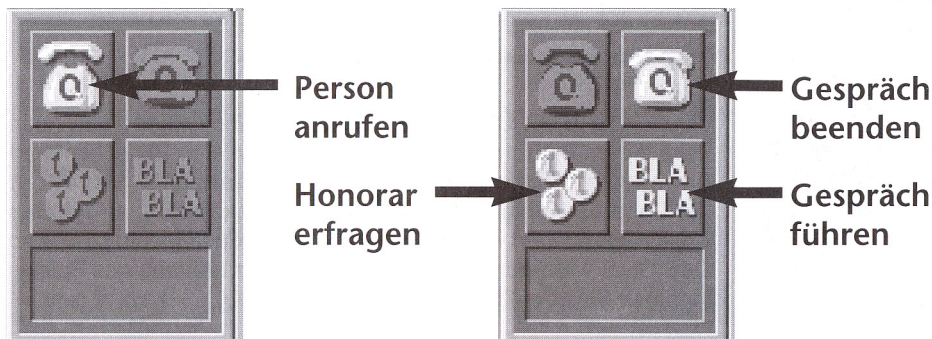


Regisseur-Datenbank

Am Anfang ist Ihre Liste mit internationalen Kontakten freilich ziemlich spärlich gefüllt, doch das wird sich mit dem Fortschreiten Ihres Businessengagements sicher schnell ändern.



Zur Probe wählen Sie eine Person aus der Liste und klicken anschließend auf das Telefon-Icon (links). Nachdem die Verbindung hergestellt ist, meldet sich am anderen Ende der Leitung Ihr Gesprächspartner. Nun stehen Ihnen drei weitere Icons zur Verfügung: Ein Telefon mit abgelegten Hörer, welches dazu dient, das Gespräch zu beenden (alternativ dazu rechte Maustaste), ein BlaBla-Icon, mit dem Sie Ihren Gesprächspartner in eine Runde Small-Talk



verwickeln, und ein Münzen-Icon, mit dessen Hilfe Sie sich nach dem geforderten Honorar der Person erkundigen können.

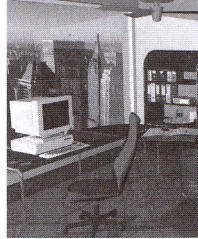
N. RAMPS (SCHAUSPIELERIN) ALTER: 36 GRÖSSE: 192 GEWICHT: 82 GENRES: HORROR, THRILLER ERFAHRUNG: REALISMUS: ANPASSUNG: CHARAKTER: 			
	Chevy Rhase	05-885-4742246	ACTOR
	Billy Zahn	02-248-7655756	
	Li Cheng Kosugi	03-313-3550663	
	Jacko Kaahn	00-614-2351544	
	Kane Hooger	08-333-6384147	
	Nastasia Ramps	07-126-6446178	
	Matt Dicoon	05-650-4020497	

Im oberen Teil des Bildschirms sehen Sie ein Portrait Ihres Gesprächspartners und in der Mitte seine Eigenschaften wie Alter, Charakter etc.. Diese Informationen sind äußerst wichtig, wenn es darum geht, das Team für eine Filmproduktion zusammenzustellen.

Natürlich können Sie sich sofort mittels des Münzen-Icons nach einem Angebot erkundigen, noch bevor Sie die Person kennengelernt haben. Allerdings wird jemand, den Sie als Freund gewonnen haben, wesentlich kostengünstiger für Sie arbeiten.

Also, klicken Sie fleißig auf das "BlaBla"-Icon und führen mal ein Probegespräch, z.B. mit Nastasia Ramps. Sie können zwischen mehreren Sätzen mit Hilfe der Maus auswählen und das Gespräch ggf. mit der rechten Maustaste beenden, d.h., falls Nastasia nicht vorher schon aufgelegt hat. Übrigens, in die Small-Talk-Runde kommen Sie vorerst nur, wenn Sie noch kein finanzielles Angebot eingeholt haben. Weitere Informationen erhalten

Sie im Kapitel "Produzentenhandbuch der Filmbranche" unter Kommunikationsmenü .



Das Kommunikationsmenü dient außerdem dazu, sich von erfahrenen Schauspielern und Regisseuren wertvolle Tips und Tricks zu holen. Da Sie Ihren ersten Film sowieso erstmal mit Hilfe eines Laienteams drehen müssen, halten Sie sich hier auch nicht länger als nötig auf. Sie verlassen das Kommunikationsmenü (... wie übrigens alle anderen Menüs auch) mit der rechten Maustaste.

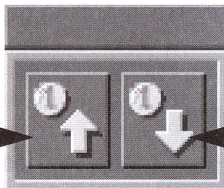
So what'cha want? Peanuts! Die Bank

Natürlich ist es in der Filmbranche wie überall: Ohne Moos nix mit vernünftiger Stimmung. Also statten wir als nächstes der Bank einen Besuch ab, in der Hoffnung, einen Kredit zu ergattern. Indem Sie mit der Maus auf das



Geldschein + Münze-Icon

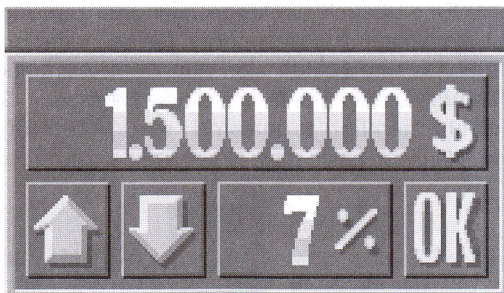
oder den oberen Bereich der Bürotür klicken, sagen Sie Ihrem Computer, daß Sie jetzt zur Bank gehen wollen. In der Bank haben Sie grundsätzlich die Möglichkeit, zwei Aktionen durchzuführen. Eine, um Kredit aufzunehmen und entsprechend zu verhandeln, eine weitere, um Kredite zurückzuzahlen.

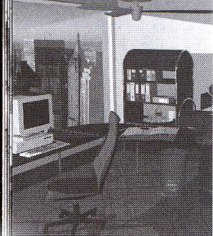


Kredit aufnehmen

Kredit zurückzahlen

Da Sie theoretisch in der kurzen Zeit, in der Sie spielen, noch keine Schulden gemacht haben dürften, nehmen Sie erstmal zu Testzwecken einen Kredit auf. Und das geht so: Klicken Sie auf das Kredit-Aufnehmen-Icon. Schon sehen Sie eine Icon-Leiste, die Sie über den aktuellen Zinssatz informiert und Ihnen die Möglichkeit gibt, die Höhe Ihres Kreditwunsches zum Ausdruck zu bringen. Ein Tip für den Anfang: 50.000 Dollar werden meistens sofort akzeptiert. 5.000.000 Dollar werden meistens sofort abgelehnt. Wenn Sie nach einer Summe fragen, die nahe an dem liegt, was Ihnen der Banker MAXIMAL geben würde (und das hängt größtenteils von Ihrem Eigenkapital ab), müssen Sie mit diesem





verhandeln. Das kann sich über viele Instanzen hinziehen, je nach dem, wie knapp Sie an der Grenze des für die Bank Zumutbaren sind. Aber das sollen Sie jetzt selbst ausloten. Danach verlassen Sie die Bank per rechter Maustaste.

Jetzt geht's zur Sache - Die Studiowerkstätten

Klicken Sie auf das



Drehbuch-Icon

oder das Regal gegenüber Ihres Schreibtisches, und schon sind Sie im Produktionsmenü. Als erstes brauchen Sie natürlich ein Konzept für den Film. Nach Klick auf das



Drehbuch + Münze-Icon

öffnet sich eine Liste mit den zur Zeit am Markt verfügbaren Drehbüchern. Natürlich kann man auch das Schreiben von Drehbüchern in Auftrag geben, aber das kostet richtig Geld! Klicken Sie auf das



Näher-Betrachten-Icon

(Auge), und lesen Sie aufmerksam den Konzepttext. Das genaue Studieren des Textes ist sehr wichtig, da die Qualität des Konzeptes die Basis für die spätere Qualität des Films ist. In Ihrem ersten Testspiel kaufen Sie sich einfach ein Konzept, welches möglichst billig ist. Übrigens: Es gibt auch die Möglichkeit, Konzepte vor dem Kauf von einem externen Fachmann begutachten zu lassen, doch davon später mehr. Jetzt sind Sie stolzer Besitzer eines Drehbuches und sollten sich nun der Zusammenstellung des Produktionsteams widmen. Als erstes engagieren Sie einen Regisseur. Da Regisseure (wie Schauspieler übrigens auch) ziemlich teuer sind, wird Ihnen am Anfang kaum etwas anderes übrigbleiben, als einen Laien bzw. Newcomer anzuwerben. Tun Sie das mit dem

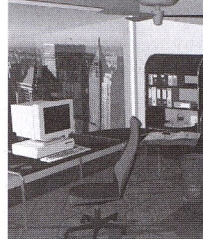


Regisseur-Engagieren-Icon

(Flüstertüte) und verfahren Sie mit den Schauspielern ebenso. Einfach das



Schauspieler-engagieren-Icon



(Maske) benutzen, einen Eintrag in der Liste selektieren und das



Vertrag-Abschließen-Icon

(Münzen) anklicken. Natürlich brauchen Sie Schauspieler in der Menge, wie Ihr Konzept Hauptrollen ausgewiesen hat. Wenn in den Auswahllisten außer Laien keine Personen aufgeführt sind, kann das daran liegen, daß Sie keine finanziellen Angebote eingeholt haben bzw. nicht genügend Geld in Ihrer Spargbüchse haben.

Im Gegensatz zu Laien und Anfängern bieten Ihnen namhafte Schauspieler und Regisseure den Vorteil, daß Sie sich detaillierte Informationen über ihre Eigenschaften und Fähigkeiten (je besser diese sind, desto teurer ist der Arbeitnehmer zwangsweise auch) holen können (Näher-Betrachten-Icon) und somit nicht die Katze im Sack kaufen, sondern das Team perfekt den Anforderungen der aktuellen Produktion anpassen können. Ohne dies kommen keine Top-Hits heraus.

Zum Beispiel ist es essentiell, daß die Genres, auf die Ihre Arbeitnehmer spezialisiert sind, mit denen Ihres Films übereinstimmen. Genauere Informationen über die einzelnen Bedeutungen der Eigenschaften und Fähigkeiten entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Erfolgsphilosophie: Tips, Tricks, Strategien" oder quetschen diese Infos aus den Subjekten im Kommunikationsmenue heraus (Tip: Wenn Ihnen bereits ein finanzielles Angebot von einer Person vorliegt, erscheint nach Anwählen des BlaBla-Icons ein anderer Dialogbaum).

Regisseure bieten Ihnen darüber hinaus noch den Vorteil, daß Sie Ihnen WICHTIGE Ratschläge für die Rollenbesetzung des Films geben (das ist auch der Grund, warum man zuerst einen Regisseur und dann die Darsteller engagieren sollte).

Als nächstes mieten Sie noch ein Filmstudio, ein Tonstudio und engagieren eine Filmcrew (nehmen Sie von allen erst einmal das billigste). Genauere Erläuterungen finden Sie im Kapitel "Produzentenhandbuch der Filmbranche".



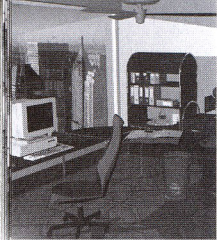
Filmstudio



Musikstudio



Filmcrew



Übrigens ist es jederzeit möglich, eine Produktion aufzulösen und etwas Neues zu beginnen. Hierzu dient das



Kreuz-Icon.

Nachdem all diese Aktionen ausgeführt sind, wird Ihr Film von nun an produziert. Klicken Sie auf "Runde beenden"; dort wird Ihnen angeboten, so viele Runden zu überspringen, bis Ihr Baby (=Film) fertig ist. Nachdem Sie das getan haben, befinden Sie sich im Besitz eines fertigen Films.

The final step - Vermarktung

Nun können Sie Ihren Film vermarkten. Natürlich ist das Ganze nur ein Testfilm, der mit einfachsten Mitteln und ohne Beachtung der komplexen Zusammenhänge produziert wurde. Bevor Sie jedoch Ihren Film verkaufen, haben Sie die Möglichkeit, Ihr Werk von objektiven Testern bewerten zu lassen. Tun Sie dies einfach, indem Sie im Büro das



Kamera-Icon

auswählen und aus der sich öffnenden Liste den Film selektieren.

Verkaufen können Sie Ihren Film im Marketingmenue. Klicken Sie im Büro auf den PC und dann auf das



KVF-Icon

(Kino-Video-Fernsehen-Icon) der erscheinenden Iconleiste. Da Sie im Moment nicht liquide genug für eine Kino- bzw. Videovermarktung sind, verkaufen Sie die Rechte am Film an eine TV-Station oder zum Dumpingpreis an die Raubkopierer-Mafia.

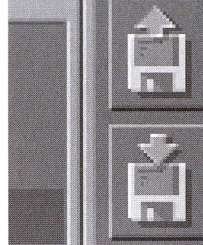
Eine Kosten/Erlös-Aufstellung zu Ihren Filmen und Detailinformationen finden Sie im Statistikmenü, das Sie über das



Indexkurve-Icon

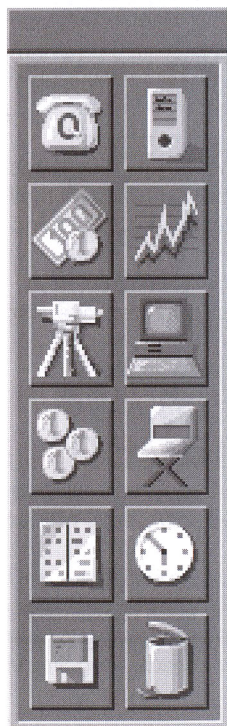
erreichen. Damit sind wir am Ende unseres ersten Ausflugs in die Welt des Films angekommen. Die weiteren Kapitel des Handbuches werden Ihnen die Detailkenntnisse liefern, ohne die Sie als Produzent im Filmbusiness keine große Rolle spielen werden.

Produzentenhandbuch der Filmbranche



Im folgenden werden Ihnen die gesamten Features, die "Der Produzent - Die Welt des Films" zu bieten hat, genauestens erläutert.

Mausklicks: Die Steuerung

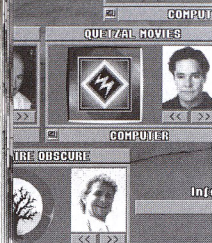


Prinzipiell wird das Spiel mit Hilfe der Maus gesteuert. Im Hauptmenü (Ihrem Büro) besteht die Möglichkeit, Aktionen durch Klicken auf Icons oder auf Bildelemente auszuführen. Hierzu wird die linke Maustaste benutzt. Die rechte Maustaste ist meistens mit einer QUIT-Funktion belegt, d.h., Sie können mit ihrer Hilfe je nach Kontext etwas beenden, ein Untermenue verlassen oder eine Aktion abbrechen.

← Iconleiste

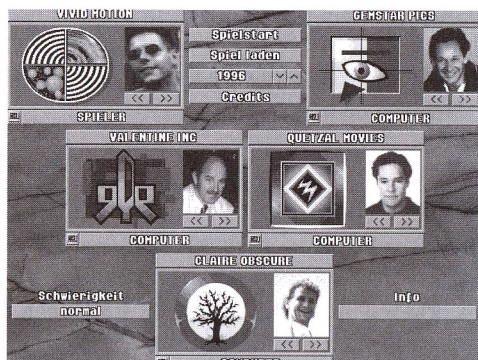
Wenn Sie die Iconleiste mit der linken Maustaste links oben anklicken und die Taste gedrückt halten, können Sie die Leiste auf einen beliebigen Platz auf dem Bildschirm positionieren.

Ab und zu kann es auch vorkommen, daß Sie etwas mit der Tastatur eingeben müssen, z.B. einen Namen für Ihren Kinofilm. Solche Eingaben müssen immer mit der Eingabetaste ("Enter", "Return" usw.) abgeschlossen werden. Oft läßt sich eine Aktion auch durch einen schnellen Doppelklick mit der linken Maustaste auslösen.



Aller Anfang: Optionen

Im Startup-Screen können Sie jede Menge Optionen zu Ihrem Spiel einstellen. So können Sie festlegen, wie viele menschliche Spieler am Spiel teilnehmen sollen (maximal fünf). Dies tun Sie wie folgt: Alle Personen, unter deren Logo Sie einen Namen anstelle von „Computer“ eingeben, nehmen am Spiel teil. Wollen Sie eine Firma doch lieber wieder vom Computer steuern lassen, klicken Sie auf das kleine Computer-Icon links neben der Namenszeile.



Darüber hinaus können Sie den Namen jeder Firma ändern (klicken Sie auf den Namen, und tippen Sie Ihre Firmenbezeichnung ein) und ein ansprechendes Portrait auswählen. Mittels Klick auf „Datum“ wählen Sie das Jahr aus, in dem Sie Ihr Unternehmen eröffnen möchten (je später Sie anfangen, desto schwieriger ist der Markt und desto mächtiger Ihre Konkurrenz), und Sie können den allgemeinen Schwierigkeitsgrad von TRAINING über fünf Stufen bis ULTRA (ganz im Trend der Waschmittelindustrie) variieren.

Mit "Neues Spiel" wird Ihr Game mit den eingestellten Optionen gestartet, mit "Altes Spiel" können Sie einen gespeicherten Spielstand von Disk laden, wobei hier die eventuell vorher eingestellten Optionen ignoriert und stattdessen jene aus dem alten Spielstand verwendet werden.

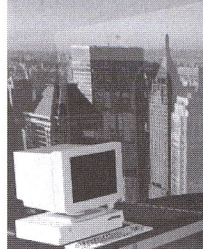
Letztendlich können Sie sich über die Funktion "Credits" darüber informieren, wer für welchen Job an diesem Spiel verantwortlich zeichnet.

Speichern, Laden, Spaß haben: Das Spielstandmenü

Im Hauptmenü (Büro) können Sie jederzeit Spielstände abspeichern und auch reaktivieren. Dazu klicken Sie zunächst auf das Disketten-Symbol der Iconleiste oder wahlweise auf das Laufwerk Ihres 'Büro-PCs'.

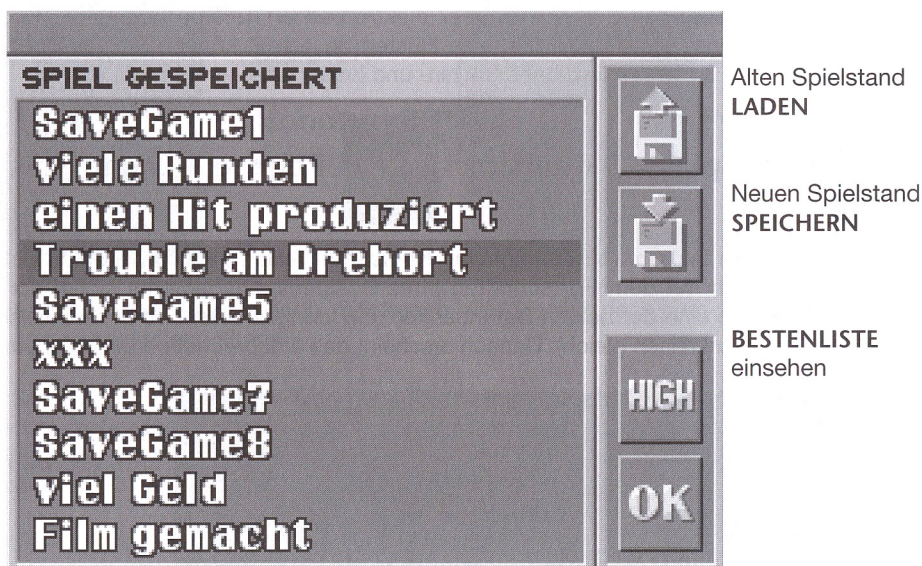


Icon: Diskette



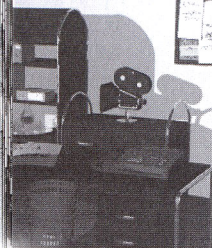
Bildelement: PC-Floppylaufwerk

Danach erscheint das entsprechende Dialogfenster. Um einen Spielstand zu speichern, klicken Sie auf das "Speichern"-Symbol und wählen einen der erscheinenden 10 Spielstände aus. Darauf bietet Ihnen das Programm an, dem Spielstand einen neuen Namen zu geben und ihn zu speichern (Namen eintippen und auf das „OK“-Icon klicken).



Um einen Spielstand zu laden, verfahren Sie analog, benutzen aber das Laden-Icon anstelle des Speichern-Icons. Übrigens können Sie Spielstände auch im Startup-Bildschirm über "Altes Spiel" reaktivieren. Das Speichern-Icon ist hier natürlich gesperrt.

Des weiteren können Sie im Spielstandmenü die Highscores (Bestenliste) einsehen, sich eine neue Hintergrundmusik aussuchen (es ist für jeden Geschmack etwas dabei) und mit dem Lautstärkeregler über Krieg oder Frieden mit Ihren Nachbarn entscheiden bzw. die Musik ganz abschalten und statt dessen etwas anderes über Ihre Stereoanlage hören.



Ein Schwätzchen in Ehren: Das Kommunikationsmenü



Icon: Telefon



Bildelement: Telefon-Fax-Kombination

Klicken Sie mit der Maus auf das Telefon-Icon oder die Telefon-Fax-Kombination in Ihrem Büro, und schon befinden Sie sich in Ihrer elektronischen Telefondatenbank. Rechts finden Sie zwei Icons: Eine Maske und eine Flüstertüte. Damit können Sie zwischen der Regisseur- und der Schauspielerdatenbank hin- und herschalten.



Schauspieler-Datenbank



Regisseur-Datenbank

Am Anfang ist Ihre Liste mit internationalen Kontakten freilich ziemlich spärlich gefüllt, doch das wird sich mit dem Fortschreiten Ihres Businessengagements sicher schnell ändern. Wählen Sie eine der beiden Datenbanken (die icongesteuerte Vorgehensweise ist bei beiden Personenkreisen gleich). Danach erscheint das entsprechende Dialogfenster.

N. RAMPS (SCHAUSPIELERIN) ALTER: 36 GRÖSSE: 192 GEWICHT: 82 GENRES: HORROR, THRILLER ERFAHRUNG: REALISMUS: ANPASSUNG: CHARAKTER: 		
   	Chevy Rhase 05-885-4742246 Billy Zahn 02-248-7655756 Li Cheng Kosugi 03-313-3550663 Jacko Kaahn 00-614-2351544 Kane Hooger 08-333-6384147 Nastasia Ramps 07-126-6446178 Matt Dicoon 05-650-4020497	ACTOR    

Mitte oben:
EIGENSCHAFTEN

SCHAUSPIELER

REGISSEURE

AUSGEWÄHLTE PERSON ANRUFEN

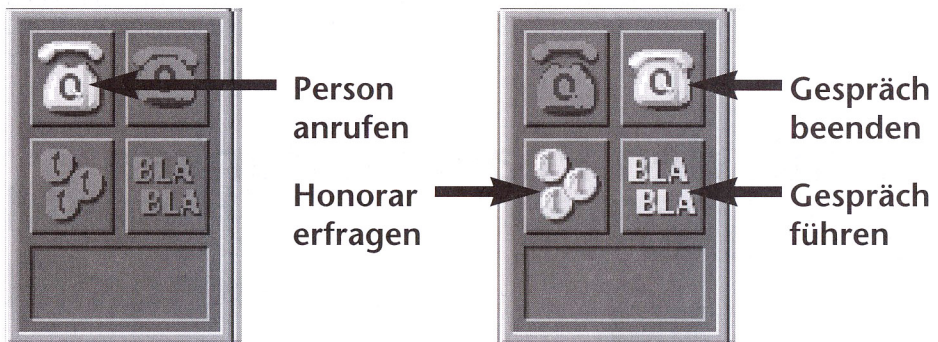
IN DER LISTE BLÄTTERN
(vor- / zurückschrollen)

Klicken Sie mit der Maus auf einen Listeneintrag, und Sie erhalten nähere Informationen über die jeweilige Person: Alter, bevorzugte Genres und Eigenschaften. Jede Eigenschaft einer Person hat eine spezielle Auswirkung auf das Spiel. Nähere Informationen dazu finden Sie u.a. im Kapitel: "Erfolgsphilosophie: Tips, Tricks, Strategien". Prinzipiell gilt: Je länger der angezeigte Balken, desto ausgeprägter ist die Eigenschaft.



Mittels eines Doppelklicks oder durch Anklicken des Telefon-Icons mit dem abgehobenen Hörer wird die Verbindung hergestellt, und die Person meldet sich am anderen Ende der Leitung. Nun erscheint rechts das Portrait Ihres Gesprächspartners, links das Ihrige. In ungünstigen Fällen (Sie haben die Person verärgert oder Sie hatten gerade schon mal angerufen) kann es passieren, daß diese gleich wieder auflegt.

Nun stehen Ihnen drei weitere Icons zur Verfügung: Ein Telefon mit abgelegten Hörer, welches dazu dient, das Gespräch zu beenden (alternativ dazu rechte Maustaste), ein BlaBla-Icon, mit dem Sie Ihren Gesprächspartner in eine Runde Small-Talk



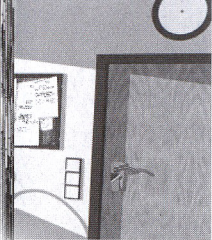
verwickeln, und ein Münzen-Icon, mit dessen Hilfe Sie sich nach dem geforderten Honorar der Person erkundigen können.

Sie können die Person mit Hilfe des Münzen-Icons auch sofort zu einem finanziellen Angebot überreden. Dann entgeht Ihnen allerdings die Möglichkeit, diese Person durch geschickten Small-Talk für sich einzunehmen und dadurch eventuell ein wesentlich günstigeres Honorar herauszuschlagen. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Für den Fall, daß die Person über die Höhe der Honorarforderung Auskunft gegeben hat, ändert sich die Dialogmöglichkeit, die sich Ihnen nach Anwählen des BlaBla-Icons bietet.

Sie haben dann zwei Alternativen zur Auswahl:

1. Sie bringen Ihren Gesprächspartner dazu zu vergessen, daß er Sie je gekannt hat. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, die Beziehung (nach einiger Zeit) nochmals neu aufzubauen.
2. Sie lassen sich im Gespräch den einen oder anderen geschäftlichen Tip geben.



Wenn Sie die Small-Talk-Dialogmöglichkeit nutzen (BlaBla-Icon anklicken) und die Person Ihnen am Ende des Gesprächs ein Angebot unterbreitet, ändert sich die Dialogmöglichkeit ebenfalls wie obenstehend. Dabei gibt es verschiedene positive, negative und auch neutrale Gesprächsausgänge.

Für den Fall, daß Sie Ihren Gesprächspartner verärgert haben, dauert es ein paar Runden (unterschiedlich), bis er sich nicht mehr daran erinnern kann, daß er Sie eigentlich überhaupt nicht mag. Eine Person, die Sie einmal davon überzeugt haben, für Sie zu arbeiten, wird dies für den Rest des Spiels auch wieder tun wollen. Dies allerdings auch nur dann, wenn diese Person nicht gerade für eine andere Firma tätig ist und Sie das Honorar zahlen können (die Fälligkeit liegt sofort bei Vertragsabschluß und kann etwas von der mündlich vereinbarten Summe abweichen).

Führen Sie fleißig Gespräche mit verschiedenen Personen. Diejenigen, die Ihnen gegenüber eine Angabe über die Höhe des Honorars machen, werden automatisch in die Liste der „bekannten“ Schauspieler bzw. Regisseure aufgenommen. Wenn Sie sich dann später für ein Drehbuch entschieden haben, werden Sie aus der Liste der Ihnen bekannten Schauspieler und Regisseure die zu Ihrem Projekt passende(n) Person(e)n auswählen und engagieren können.

Her mit den Peanuts: Banken und Banker



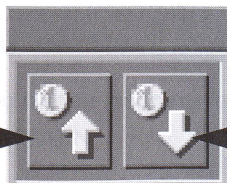
Icon: Geldschein + Münze



Bildelement: Tür, oberer Bereich

In der Bank haben Sie grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Einmal, einen Kredit aufzunehmen und entsprechend zu verhandeln und einen Kredit zurückzuzahlen.

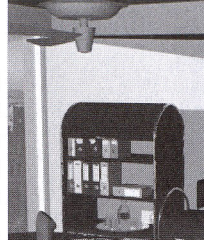
Einen Kredit nimmt man so auf:



Kredit aufnehmen

Kredit zurückzahlen

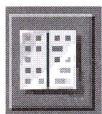
Klicken Sie auf das Kredit-Aufnehmen-Icon (Geldmünzen und Pfeil nach oben). Es erscheint eine Icon-Leiste, die Sie über den aktuellen Zinssatz informiert und Ihnen die Möglichkeit gibt, die Höhe Ihres Kreditwunsches zum Ausdruck zu bringen. Nun kann es sein, daß der Banker die von Ihnen gewünschte Summe entweder sofort annimmt oder sofort ablehnt. In diesen Fällen ist die Summe entweder so niedrig, daß die Bank keine Bedenken hat, oder der Betrag ist so hoch, daß die Bank gar nicht verhandelt.



Wenn Sie nach einer Summe fragen, die nahe an dem liegt, was Ihnen der Banker MAXIMAL geben würde (und das hängt größtenteils von Ihrem Eigenkapital ab), müssen Sie mit diesem verhandeln. Das kann sich über viele Instanzen hinziehen, je nach dem, wie knapp Sie die Schmerzgrenze der Bank getroffen haben. Übrigens: Die Bank hat 4 Berater für Geschäftskunden, die zum Teil sehr unterschiedlich bei der Vergabe von Krediten vorgehen. Es kann sein, daß Sie sehr ausführlich über Ihr Geschäftskonzept ausgequetscht werden oder bei einem sehr hohen Kredit noch einen Risiko-Zinsaufschlag zahlen müssen. Achten Sie also darauf, ob Sie an einen eher lockeren oder sehr konservativen Banker geraten.

Die Rückzahlung eines Kredits besorgen Sie, indem Sie das entsprechende Icon anklicken.

Mega-Hits leicht gemacht: Filmproduktion



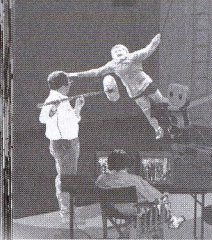
Icon: Drehbuch



Bildelement: Regal

Hier finden Sie alle Funktionen, um eine Filmproduktion vorzubereiten und zu starten. Um eine Filmproduktion zu beginnen, muß zuerst ein Konzept gekauft werden. Dann sollten als nächstes ein Regisseur angeworben, die Schauspieler engagiert, ein Film- sowie ein Tonstudio nebst Musiker beauftragt und die Filmcrew ausgewählt werden. Sind diese Aktionen erfolgt, wird die Produktion des Films gestartet.

Es kann immer nur ein Film vorbereitet werden, aber natürlich lassen sich beliebig viele Filme parallel vermarkten. Wenn Sie sich bei der Wahl des Themas, der Schauspieler oder



eines anderen Elementes vertan haben, können Sie die aktuelle Filmproduktion mit Hilfe des



Kreuz-Icons

auflösen. Sie bekommen aufgrund der festen Verträge allerdings nur einen Teil des bereitgestellten Geldes zurück.

Im Hauptscreen des Produktionsmenüs ist der Status des aktuellen Projektes aufgelistet. Alle Einstellungen, die Sie in diesem Menue und seinen Untermenues treffen, sind ausschlaggebend für die Qualität des Films. Vernachlässigen Sie also nichts !

Konzept kaufen



Icon Drehbuch + Münze

Es öffnet sich eine Liste mit den Konzepten, die zur Zeit am Markt gehandelt werden. Mit Hilfe des



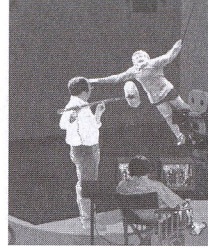
Betrachten-Icons

(Auge) können Sie die Konzepte durchlesen. Der Text ist wichtig, denn er gibt Aufschluß über die Qualität des Films.

Des weiteren können Sie über das Anwählen des Kritik-Icons ein Konzept von einem Fachmann begutachten lassen und erhalten somit eine recht genaue Qualitätseinschätzung (ein Top-Konzept ist ein notwendiges Kriterium für einen Top-Film, allerdings kein hinreichendes!).

Um ein Konzept zu kaufen, klicken Sie auf das Drehbuch + Münze-Icon. Jetzt wird Ihnen die Möglichkeit geboten, einen eigenen Namen für Ihren Film einzugeben. Mit Hilfe des Feldes **Option** können Sie sich ein Konzept reservieren lassen. Solange ein Konzept für Sie reserviert ist, kann es Ihnen niemand wegschnappen. Die Sache hat natürlich auch einen Haken: Jede Runde werden Gebühren fällig in Abhängigkeit des Konzeptpreises. Um eine Option für ein Konzept aufzuheben, kaufen Sie es entweder oder wählen erneut Option an (für ein Konzept, welches bereits reserviert wurde).

Für Sie reservierte Konzepte werden in der Liste mit einem * gekennzeichnet. Die Anzahl der Konzepte, die Sie gleichzeitig reserviert halten können, ist begrenzt und von der Anzahl der menschlichen Mitspieler abhängig.



Übrigens: Lassen Sie sich nicht vom Preis eines Konzeptes blenden. Wenn Sie die Qualität eines Konzeptes von einem Gutachter bewerten lassen, erhalten Sie Informationen über das Grundpotential des Konzeptes. Darüber, ob es sich z.B. lohnt, ein teureres Musikstudio zu mieten, oder ob der Film vielleicht wegen zu viel Gewalt verboten werden könnte, müssen Sie nach Lesen des Konzeptes selbst entscheiden.

Drehbuch schreiben lassen



Icon Drehbuch + Stift

Wenn Ihnen keines der momentan verfügbaren Filmkonzepte zusagt, besteht die Möglichkeit, einen Drehbuchautoren zu engagieren. Durch Abruf des Info-Textes über die Person in der Liste erfährt man das Genre, für das der Autor Drehbücher erstellt. Eventuell sind noch Aussagen über Qualität und Hauptrollenanzahl seiner Konzepte getroffen.

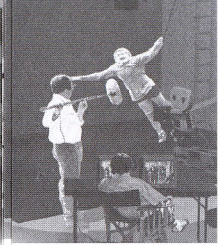
Ein in Auftrag gegebenes Drehbuch ist zu Beginn der nächsten Runde fertiggestellt. Zu seinem vereinbarten Honorar verlangt der Autor noch einen Aufschlag, der sofort nach Fertigstellung zu bezahlen ist. Bessere Autoren verlangen natürlich mehr als weniger gute. Die ungefähre Qualität eines Konzeptes wird durch einen Prozentwert angegeben.

Das Konzept befindet sich danach in der herkömmlichen Konzeptliste zum vereinbarten Preis (der erst zu zahlen ist, wenn das Konzept wirklich gekauft wird), ist allerdings für den Spieler, der den Auftrag erteilt hat, reserviert.

Regisseur engagieren



Icon Flüstertüte



Analog zum Konzeptmenü können Sie hier einen Regisseur anwerben. In der Liste befinden sich nur Namen, von denen Sie ein Angebot eingeholt haben, die Sie bezahlen können und die nicht gerade für eine andere Firma arbeiten bzw. ein Laie, falls Sie gerade beginnen und noch mit keinem anderen Regisseur gesprochen haben.

Wenn Sie das



Näher-Betrachten-Icon

(Auge) anwählen, erhalten Sie detaillierte Infos zum Regisseur. Es empfiehlt sich, den Regisseur vor den Schauspielern zu engagieren, da er Ihnen Hinweise (werden eingeblendet) zur Rollenbesetzung in Hinblick auf Größe, Alter, Geschlecht und Gewicht der Schauspieler gibt.

Natürlich kann es sein, daß Ihr Film so viele Hauptrollen hat, daß Ihr Regisseur überfordert ist (bei einem sehr erfahrenen Regisseur passiert das nicht). Genauso kann sich ein Regisseur mit weniger guten Fähigkeiten (genau wie einer, der nicht zum Genre paßt) bei der Rolleninterpretation irren und seine Meinung deshalb oft ändern.

Selbstverständlich gibt Ihnen ein Laienregisseur keine Informationen. Vor allem ist es wichtig, daß Sie darauf achten, einen Regisseur zu wählen, der zum Genre Ihres Konzeptes paßt, oder der über sehr viel Flexibilität verfügt. Manchmal kann man unter den Laien Talente entdecken, die sich später als Starregisseure entpuppen.

Schauspieler engagieren



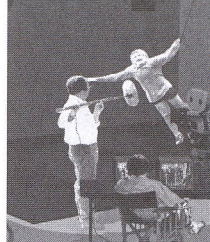
Icon Maske

Dieser Punkt wird vollkommen analog zum "Regisseur einstellen" durchgeführt, mit der Ausnahme, daß Sie meist mehrere Schauspieler benötigen und die Schauspieler Ihnen keine Auskunft über die Rollenbesetzung geben. Auch hier kann man unter den Laien Stars entdecken.

Filmstudio auswählen



Icon Kamera



Hier haben Sie die Möglichkeit, ein Studio für Ihre Produktion anzumieten. Je teurer, desto besser. Es muß auf jeden Fall ein Studio angemietet werden, um mit der Produktion zu beginnen.

Musiker engagieren



Icon Keyboard + Noten

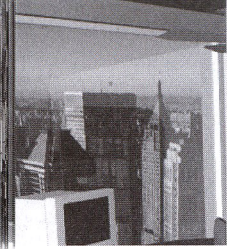
Hier können Sie einen Musiker nebst Studio engagieren, welcher sich um die akustische Ausstattung des Films kümmert. Sie haben die Wahl zwischen vier Tonstudios, denen spezielle Musikrichtungen zugeordnet sind. Wählen Sie ein Studio, von dem Sie meinen, daß es eine Musikrichtung anbietet, die zum Genre Ihres Films paßt. Nach Anklicken des Studiosymbol es öffnet sich eine Liste mit Musikern. Sie müssen auf jeden Fall einen Musiker engagieren. Wenn Sie der akustischen Untermalung Ihres Werkes keine so große Beachtung schenken möchten, wählen Sie einen billigen Musiker. Natürlich wirkt sich dies direkt auf die Gesamtqualität des Films aus. Die Musiker sind wiederum nach Musikstilen unterteilt.

Filmcrew aussuchen und aufteilen



Icon Running Man

In diesem Menue können Sie eine komplette Filmcrew anmieten (Techniker, Effekt designer etc.). Je besser, desto teurer. Je nach dem, welche Filmcrew Sie gewählt haben, erhalten Sie Punkte, die Sie dann schwerpunktmäßig auf die Gebiete (Kulissen, Effekte, Stunts, Kostüme, Maske, Special FX) im unteren Requester verteilen können (sollten).



Bemühen Sie sich dabei, eine dem Genre und Film gerechte Verteilung zu finden. Es macht z.B. Sinn, die Schwerpunkte für einen Actionfilm auf die Stunts und die Kulissen zu setzen, während ein Fantasyfilm eher gute Kostüme und Masken benötigt.

Klicken Sie auf OKAY, wenn Ihre Einstellungen abgeschlossen sind.

Wenn das Chaos ausbricht: Besuch des Drehortes



Icon: Regiestuhl



Bildelement: Panoramafenster

Bei einigen Produktionen kann es vorkommen, daß Ihr Produktionsteam vor Ort nicht mehr weiterkommt und Sie den Drehort persönlich besuchen müssen. Es empfiehlt sich, entweder in der gleichen oder der darauffolgenden Runde, nachdem Sie über die Schwierigkeiten informiert wurden, Ihren Besuch am Drehort zu machen. Ansonsten drohen Produktionsverzögerungen.

Vor Ort angekommen, wird man Ihnen das Problem schildern. Sie können daraufhin aus vier möglichen Ratschlägen den Ihnen am günstigsten erscheinenden auswählen. Ihre Antwort hat entweder eine Verkürzung bzw. Verlängerung der Produktionszeit zur Folge oder läßt die Produktion normal weiterlaufen.

Für den Fall, daß Sie bei "Runde vorzeitig beenden" auf "Warten" gestellt haben, wird die Pause automatisch unterbrochen. Des weiteren können Sie "Warten" erst zwei Runden nach den Produktionsschwierigkeiten wieder selektieren.

Sie können den Drehort übrigens nur besuchen, wenn es tatsächlich Probleme gibt.

Das Machwerk in der Kritik: Film testen



Icon: Kamera



Bildelement: Kamera

Um die richtige Marketingstrategie für einen Film zu finden, benötigen Sie natürlich Informationen über die Qualität Ihres Films. Im Testmenü können Sie alle fertigen, bisher unveröffentlichten Filme testen lassen. Die Tester erläutern detailliert, welche Bereiche des Endproduktes gut oder weniger gut sind. Ihre Marketingaktionen (siehe Marketing) sollten sich weitestgehend an dem Testergebnis orientieren. Findet kein Test statt, kann es auch passieren, daß windige Fernsehstationen oder die Raubkopierer-Mafia die Qualität des Films herunterspielen und zu wenig zahlen!

Folgende Punkte werden von den Testern genauestens beurteilt:

1. Drehbuch

Es wird erläutert, wie gehaltvoll und ideenreich die Story des Films ist.

2. Genre

Wie gefragt ist das Genre zur Zeit ? Wurde ein bestehender Trend erkannt ?

3. Schauspieler

In drei Phasen wird beurteilt, wie passend die Besetzung, wie hoch der Bekanntheitsgrad der Akteure und wie gut die schauspielerische Leistung ist.

4. Regisseur

Wie war die Leistung des Regisseurs und kann sein „guter Name“ als Zugpferd für den Erfolg des Films dienen ?

5. Filmtechnik

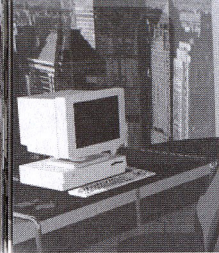
Die Tester beurteilen die Arbeit des beauftragten Studios und dessen Crew.

6. Musik

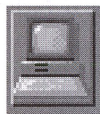
Ein wichtiger Punkt ist die passende musikalische Untermalung eines Films. In das Urteil fließt der Musikstil sowie die eigentliche musikalische Ausführung ein.

7. Fazit

Letztendlich wird ein Gesamturteil gefällt. Nur wer alle aufgeführten Punkte optimal berücksichtigt kann Filmgeschichte schreiben.



Trommeln gehört zum Handwerk: Marketing



Icon: PC



Bildelement: PC

In diesem Menü wird die komplette Vermarktung Ihres Projektes durchgeführt. Alle Möglichkeiten des Marketings und Verkaufs werden im folgenden erläutert.

Alterseinstufung



Icon FSK - Film-Selbstkontrolle

Hier können Sie nachlesen, welche Altersfreigabe Ihr Film erhalten hat und warum. Es kann auch passieren (seltener Fall), daß Ihr Film ganz verboten wird und nicht veröffentlicht werden darf. Sollte Ihr Film eine Alterseinstufung P16 oder P18 erreichen, können Sie einen jugendfreien Schnitt anfertigen lassen (im Werbeaktionen-Menü), um ein größeres Publikum zu erreichen.

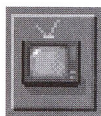
Vermarktung



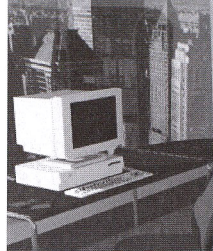
Icon KVF - Kino-Video-Fernsehen

Hier können Sie Ihren Film an die Frau bringen. Kino- und Videoveröffentlichung kosten erstmal ein Grundkapital in Millionenhöhe. Ist ein Film im Kino ausgelaufen, wird er automatisch auf Video veröffentlicht. Wenn Sie die Rechte Ihres Films direkt ans Fernsehen verkaufen, erhalten Sie eine einmalige Pauschalsumme.

Werbung



Icon Fernseher



Wie überall gilt auch in der Filmbranche die Weisheit: "Wer nicht wirbt - stirbt". Aber selbstverständlich bringt es nichts, einfach wild „draufloszuwerben“. Denn übermäßige Werbung, die in keiner Weise im Verhältnis zur Qualität des Streifens steht, kann für Sie noch viel teurer werden, als gar keine Werbung zu schalten. Aber wie gesagt: Keine Werbung - kein (kaum) Gewinn. Also gibt es für jeden Film ein Werbeoptimum, bei dem der Gewinn, den Sie einfahren, maximal wird.

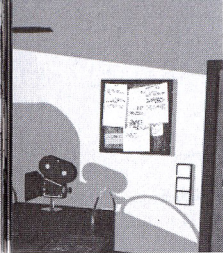
Schauen wir uns die Marketingmöglichkeiten einmal genauer an:

Da stehen TV- , Radio- und Pressewerbung, Promotionaktionen sowie CD- , Buch- und Videospiel-Parallelveröffentlichungen in jeweils drei Intensitätsstufen zur Auswahl. Die erstgenannten Opportunitäten sind die teuersten und gleichzeitig auch die zugkräftigsten. Aber die Effektivität der einzelnen Werbemaßnahmen verhält sich nicht nur proportional zum Preis, sondern hängt vielmehr auch von Inhalt und Art Ihres Films ab. Da gibt es feine Unterschiede (... wie beim Weinbrand)!

CD-Veröffentlichungen bieten bei relativ niedrigen Kosten hohe Werbeeffektivität und gute Nebeneinkünfte bei Filmen, die durch einen hervorragenden Soundtrack hervorstechen. Ein Buch zum Film zu veröffentlichen, empfiehlt sich bei anspruchsvollen Filmen, also zum Beispiel Dramen oder Literaturverfilmungen, die sowieso oft auf einer Vorlage basieren. Videospielumsetzungen sollten eher Actionfilmen oder Filmen mit passender Thematik vorbehalten bleiben. Wie auch bei der CD stellt der Verkauf eines Romans zum Film oder eines guten Computerspiels eine prima zusätzliche Geldquelle dar.

Promotionen-Aktionen (zum Beispiel "Point of Sale"-Aktionen, Preisausschreiben etc.) sind besonders werbewirksam bei Familienfilmen wie z.B. Komödien. Ein Film, der erst ab 18 Jahren freigegeben wurde, zählt dagegen nicht unbedingt als Familienfilm. Fernsehwerbung, Werbung in der Presse und Radiowerbung sind von der Genresensibilität her eher unelastisch, trotzdem sollten alle drei Maßnahmen ausgeschöpft werden, um sozusagen eine flächendeckende Wirkung zu erhalten. Will sagen, die Leute, die Sie nicht beim Fernsehgucken erwischen, erwischen Sie dann eben eiskalt, wenn sie beim Autofahren „Radio Antenne Hollywood“ hören oder brühwarm, wenn sie den neuesten „Blähboy“ lesen.

Im Werbeauswahlrequisiter wird stets angezeigt, wieviel Geld die eingeleitete Werbekampagne insgesamt kostet. Natürlich können Sie die Werbeaktionen jederzeit per Mausklick korrigieren. Davon sollten Sie auch unbedingt Gebrauch machen, vor allem, wenn ein Film von Kino auf Video kommt. Dann sollte der Werbeetat grundsätzlich gesenkt werden, für den Fall, daß er vorher optimal auf Kinovermarktung eingestellt war.



Noch ein Tip zum Schluß: Bei guten Filmen mit einer Altersfreigabe P16 oder P18 sollten Sie in eine jugendfreie Version investieren. Das erweitert das potentielle Zielpublikum wesentlich.

Meinungsumfrage



Icon Mikrophon

Um festzustellen, inwieweit der Markt ein bestimmtes Genre nachfragt, sollten Sie gegen einen kleinen Obulus eine Meinungsumfrage durchführen lassen.

Es kann sogar empfehlenswert sein, die Veröffentlichung einer grundsätzlich guten Produktion bei schlechten Umfrageergebnissen zur Beliebtheit des Genres einige Zeit hinauszuzögern, bis das Interesse am Genre wieder steigt. Neben der Qualität Ihres Films ist die Aktualität des Genres der Hauptfaktor für einen gewinnbringenden Kinohit. Nach vielen, vielen Runden des Spielens werden Sie feststellen, daß die Nachfrage nach allen Genres so langsam nach unten absackt.

Ein Paradies für Erbsenzähler: Statistik



Icon: Indexkurve



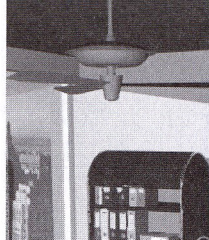
Bildelement: Pinnwand

In der Statistik sind sämtliche Ihrer je produzierten Filme dokumentiert.

Drei verschiedene Listen können Sie mittels Mausklick abrufen:

In der linken Liste sind alle Filme aufgelistet, die Sie je veröffentlicht haben. Dabei werden Einnahmen, Ausgaben und der daraus resultierende Erlös für jeden Film separat ausgewiesen.

In der rechten Liste finden Sie alle Filme, die sich zur Zeit in Produktion befinden bzw. fertig und noch nicht veröffentlicht sind. Hier können Sie sich z.B. über die geschätzte verbleibende Produktionszeit informieren.

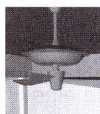


Auf dem mittleren Blatt befindet sich ein Diagramm, welches Ihnen Auskunft über die Entwicklung Ihres Eigenkapitals gibt. Dabei werden der höchste und der niedrigste Wert angegeben. Diese Grafik bezieht sich immer auf die letzten 200 Monate (Runden).

Wenn gar nichts mehr geht: Kredithai



Icon: Münzen

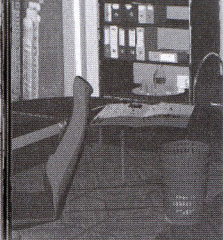


Bildelement: Ventilator

Stellen Sie sich vor, Ihr Kapital neigt sich dem Ende zu, aber eine seriöse Bank gibt Ihnen keinen Kredit mehr. Da bleibt nur eins: Schweren Herzens begeben Sie sich zu einem Kredithai, der Ihnen dieselben Möglichkeiten wie die Bank anbietet, jedoch zu unverschämt hohen Wucherzinsen. Zu Ihrer Sicherheit bewahrt Sie ein Dialogfenster vor dem Kredithai-Besuch, falls Sie noch keine Schulden bei einer seriösen Bank haben.

Nachdem Sie beim Kredithai angeklopft haben, beginnt direkt der Dialog. Ihr Gegenüber wird versuchen, soviel wie möglich über Sie und Ihre Kompetenz zu erfahren. Davon hängt ab, wieviel und zu welchem Zins er Ihnen Geld leiht. Nachdem der Kredithai Ihnen mitgeteilt hat, welche Summe er Ihnen maximal zur Verfügung stellen kann, können Sie diese ganz nach Ihren Bedürfnissen nach unten korrigieren. Dasselbe gilt für die Laufzeit des Kredites, welche Sie zwischen 3 und 12 Monaten wählen können.

Anders als bei der Bank wird beim privaten Kreditinstitut ein DISAGIO von der Kreditsumme einbehalten. Das heißt, Sie erhalten heute die Kreditsumme MINUS der Zinsen ausgehändigt und zahlen zum Stichtag die Kreditsumme in voller Höhe zurück. Achtung! Ihre Schulden beim Kredithai werden nirgends vermerkt, so daß es zunächst so aussieht, als wäre Ihr Eigenkapital gestiegen. Im Vormonat des Fälligkeitstages werden



Sie nochmal darüber informiert, daß in der nächsten Runde der Kredithai sich sein Geld zurückholt. Haben Sie nicht genug Geld auf Ihrem Kapitalkonto, sind Sie pleite!

Sie können zu jeder Zeit immer nur einen Kredit bei einem Kredithai haben.

Ehre, wem Ehre gebührt: Top-Ten



Icon: Zeitschrift



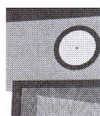
Bildelement: Zeitschrift

Wenn Sie das aktuelle Kinojournal aufschlagen, finden Sie eine Hitliste der erfolgreichsten je gedrehten Kinofilme bewertet nach Zuschauerzahlen. Mittels Mausclick auf die linke Zeitungshälfte können Sie die Seiten umblättern. Wenn Sie es schaffen, zur Spitze der Top Ten aufzurücken, wird man Sie wohl bald für einen Oskar nominieren.

Schicht im Schacht: Runde beenden



Icon: Uhr



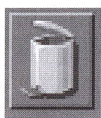
Bildelement: Uhr

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Ihre Runde vorzeitig beenden.

Für den Fall, daß Sie gerade einen Film in Produktion haben, wird Ihnen angeboten, bis zur nächsten Runde soviel Zeit verstreichen zu lassen, wie der Film zur Fertigstellung braucht. Hierzu klicken Sie einfach auf das Warten-Fenster. Das erspart Ihnen das Weiterklicken der Runden bis zum Produktionsende des Films, gerade am Anfang des Spiels.



Für heute reicht's: Spiel beenden



Icon: Papierkorb



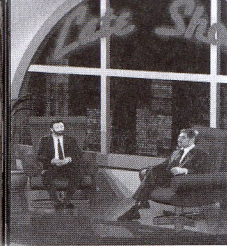
Bildelement: Papierkorb

Mit dieser Funktion können Sie das Spiel beenden (falls Sie eine Pause machen möchten während z.B. Al Bamby im Fernsehen kommt) oder das Game neu starten. Vergessen Sie nicht, gegebenenfalls vorher Ihren Spielstand zu speichern.

Das Schicksal schlägt zu: Ereignisse

Alle paar Monate bekommen Sie eine zusätzliche Gelegenheit, Ihre Kompetenz als Unternehmer unter Beweis zu stellen. Ihnen wird eine Situation geschildert, die sich in Ihrer Firma ereignet hat, und Sie haben die Aufgabe, eine Entscheidung zu treffen. Um genauer zu sein: Sie müssen sich zwischen zwei Handlungsalternativen entscheiden.

Die Problembereiche, mit denen Sie konfrontiert werden, sind breit gefächert. Angefangen mit Problemen, die während des Arbeitsalltags auftreten, wie z.B. technische Pannen, über Klärung von Konflikten mit Mitarbeitern bis hin zu Fragen aus Ihrem gestreßten Manager-Privatleben und Ansichten, die im Blickpunkt des öffentlichen Interesses stehen (Entscheidungen, die Zivilcourage verlangen, wie z.B. die Solidarisierung mit von der



Gesellschaft unterdrückten Minderheiten). Natürlich haben die hier von Ihnen getroffenen Entscheidungen auch Auswirkungen. Direkt davon betroffen sind Ihr Ansehen bei Ihren Mitarbeitern, Ihr Image bei der Bevölkerung und die Wertschätzung, die Ihre Branchenkollegen für Sie empfinden. Das wiederum beeinflusst indirekt Ihre Vorteile bei der Vermarktung Ihrer Filme. Ihr Publikum wird konsumfreudiger in bezug auf Ihre Produktionen, Ihre Mitarbeiter werden arbeitseifriger und die anderen VIPs des Filmbusiness, tja, die halten Sie für cooler und versuchen deshalb seltener, Ihnen Stolpersteine in den Weg zu legen.

Natürlich erwarten die Öffentlichkeit, Ihre Mitarbeiter und Ihre Branchenkollegen ein vollkommen unterschiedliches Verhalten von Ihnen. Was bei einem Produzenten-Kollegen als "professionell gehandelt" ankommt (z.B., wenn Sie einen Nachwuchstontechniker sofort feuern, weil ihm beim Master-Mix des Soundtracks Ihres neuen Filmes, der eigentlich am nächsten Tag schon dem Vertrieb vorliegen sollte, die Bässe mißlungen sind), damit können Sie bei Ihren Mitarbeitern oder der Öffentlichkeit voll ins Leere grüßen (da der Öffentlichkeit der "arme" Mitarbeiter leid tut und Ihrer Belegschaft vor Augen gehalten wurde, daß ihr dasselbe genauso schnell zustoßen könnte).

Also versuchen Sie, einen guten Mittelweg zu finden, der bei allen ankommt. Wirken Sie auf Ihre Kollegen professionell, auf Ihre Angestellten gutmütig und großzügig (ein positives Wort für Angestellter ist "Mitglied unserer großen Firmenfamilie") und auf die Öffentlichkeit als "netter Junge von nebenan", der frei von Fehlern und Lastern ist.

Ihr jeweiliges Ansehen wird auf dem Bildschirm als Prozentsatz (0 - 100 %) dargestellt. Am Anfang des Spiels genießen Sie bereits eine Art "Vertrauensvorschuß". Es liegt an Ihnen, diesen weiter auszubauen. Hierzu kann neben den herkömmlichen Ereignissen z.B. auch eine Talkshow dienen (siehe Talkshow).

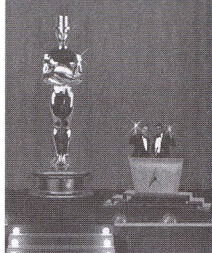
Nicht bei allen Fragen gibt es Prozentpunkte zu ergattern. Wie im richtigen Leben verlangt es das Schicksal ab und an, daß Sie das „kleinere Übel“ wählen (es gilt, so wenig Minuspunkte wie möglich zu bekommen), oder eine richtige Entscheidung ist so offensichtlich, daß sie niemanden beeindruckt (es werden keine Prozentpunkte verteilt). Verzweifeln Sie dann nicht, sondern versuchen Sie beim nächsten Mal, die Pleite wieder auszugleichen.

Viel Lärm um nichts: Talkshow

Wenn Sie in der Filmwelt Akzente setzen und die Öffentlichkeit auf Sie aufmerksam wird, ist es wahrscheinlich, daß Sie zu einer Talkshow eingeladen werden. Das sind diese meist am Abend ausgestrahlten Fernsehsendungen, bei denen ein (hoffentlich) freundlicher Talkmaster seinen Prominenten (hoffentlich) angenehme Fragen stellt.

Sie als cleverer Geschäftsmann wissen natürlich, daß man bei so einer Talkshow neben dem Kassieren einer satten Gage auch sein Image und seine aktuellen Produktionen promoten kann. Also verstellen Sie sich wie ein schlauer Fuchs und antworten so auf die Fragen des Talkmasters, daß Fachkundige Respekt vor Ihnen bekommen, Ihre Mitarbeiter

gerne für Sie arbeiten (weil Sie zu Hause damit angeben können: "Das ist mein Chef dort im Fernsehen!"), die Mamas Sie für einen netten potentiellen Schwiegersohn halten und die Teeniegirls vor der Mattscheibe feuchte Hände bekommen.



Aber betrachten wir die hohe Kunst des "Talkshowsurfens" (wie man das in Fachkreisen nennt) etwas wissenschaftlicher: Die Erfahrung lehrt uns, daß man meistens an drei markanten Punkten seiner Karriere zu einer Talkshow eingeladen wird. Das erste Mal, nachdem man seine ersten paar Filme veröffentlicht hat (auch wenn diese nicht unbedingt erfolgreich waren; man kann ebenso durch Beharrlichkeit Aufmerksamkeit erregen), das zweite Mal nach dem Release des ersten Kinofilms und schließlich ein drittes Mal nach dem Gewinn eines Filmpreises.

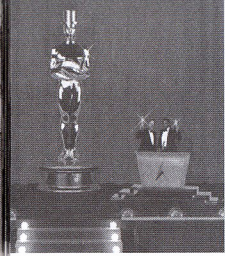
Bei Ihrer ersten Talkshow sollten Sie versuchen, möglichst publikumsfreundliche Antworten zu geben, auch wenn Sie sich damit selbst verleugnen. Bei den weiteren Talkshows können Sie es sich durchaus leisten, etwas selbstsicherer aufzutreten. Eine gewisse Arroganz nach dem Gewinn eines Filmpreises ist meistens nicht von Nachteil, da Sie auf den Zuschauer spektakulär wirkt.

Als Gage für Ihre Bemühungen erhalten Sie nach der lfd. Nummer der Talkshow gestaffelt zwischen 50.000 - 200.000 \$, zwischen 200.000 - 500.000 \$ und zwischen 500.000 - 1.000.000 \$ auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Außerdem kumuliert die Wirkung zusammen mit dem Imagezuwachs bei den drei Bevölkerungsgruppen aus dem Ereignisscreen bei der Anhebung der Marketingchancen Ihrer aktuellen Produktionen. Dabei korreliert die Anzahl der zusätzlichen Konsumenten Ihres nächsten Films positiv mit einer erfolgreich absolvierten Talkshow und negativ für den Fall, daß Sie sich bei dem Interview zum Quadratdeppen gemacht haben.

Glanz und Glorie: Filmpreisverleihung

Wenn Sie erfolgreich sind und Ihre Filme gut bei Publikum und Kritikern ankommen, wird man Ihnen bestimmt bald einen Filmpreis verleihen. Ruhm, Geld und Mädchen sind ja ganz nett, aber ohne so eine kitschige Trophäe auf dem Regal fehlt doch irgendwie etwas, oder?! Voraussetzung für einen Filmpreis ist es, von sogenannten „Negativ-Filmpreisen“ wie z.B. der „Grünen Gurke“ einmal abgesehen, daß man es schafft, seine Filme möglichst hoch in den Top Ten zu platzieren. Es gibt natürlich jede Menge unterschiedlicher Filmpreise.

Der wohl bekannteste Filmpreis ist der „OSWALD“. Eine kleine goldene Statue, die von der „Academy of Motion Picture Arts and Sciences“ (ansässig in den Staaten) für hervorstechende Leistungen in der Filmindustrie verliehen wird. Sein offizieller Name ist „Academy Award“. Ein weiterer Filmpreis ist die „Goldene Schildkröte“. Diese Auszeichnung wird von einem französischen Institut an den Film verliehen, der die meiste Produktionszeit verbraucht hat. „Was lange währt, wird endlich gut“ hat man sich



wahrscheinlich dabei gedacht. Die „Golden Card MOVIE“ ist ein Preis, der an besonders gute Kreditkartenkunden aus dem Filmbusiness verliehen wird. Ein eher unbekannter Award ist „Der goldene Schuß“. Diesen Preis erhalten bevorzugt Filme, die sich mit der Drogenproblematik auseinandersetzen und der vom ZEN e.V. („Zyniker erobern die Nation“ eingetragener Verein) vergeben wird. Dazu muß man anmerken, daß sich der ZEN e.V. gerade in einem Rechtsstreit mit der NRA (der „National Rifle Association“) befindet; diese erhebt nämlich Anspruch auf diese Preisbezeichnung, da sie mit dieser Auszeichnung besonders gute Actionfilme honorieren will. Noch besonders hervorzuheben wäre auch „Der Goldene Daumen“, ein Preis, der von der H.D.-Fangemeinde für besonders gute Road-Movies vergeben wird.

Knapp vorbei ist auch daneben: Game over

Verloren haben Sie das Spiel dann, wenn Sie kein Geld mehr haben (meistens gewährt man Ihnen bei kurzfristigen, mäßigen Überziehungen Ihres Kontos noch eine Galgenfrist).

Erfolgsphilosophien: Tips, Tricks, Strategien

Hier nun eine Art Almanach mit den geistigen Ergüssen der Branchen-Gurus.

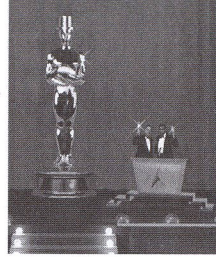
Paul Verrufen - Regisseur, spezialisiert auf Krimis, SciFi und Fantasyfilme

Ich kann mich noch gut an meine Zeit als blutjunger Anfänger erinnern und habe deshalb ein Herz für hochmotivierte Newcomer. Hier nun mein Rat: Versuchen Sie am Anfang erstmal, etwas Grundkapital anzuhäufen. Denn das ist dringend nötig, um Qualitätsfilme produzieren zu können. Deshalb sollten Sie sich zuerst auf reine TV-Produktionen beschränken, mit denen man zwar nicht das ganz große Geld machen kann, welche jedoch eine einträgliche Geldquelle darstellen, wenn man Sie konsequent preisgünstig herstellt.

Alan Parkhaus - Regisseur

Wenn man neu in der Branche ist, fragt man sich: Wie wirken sich die Eigenschaften von Arbeitnehmern auf die tägliche Arbeit aus? Nun - hier meine Erfahrungen: Flexibel müssen vor allem Leute sein, die außerhalb der Genres eingesetzt werden, für die Sie spezialisiert

sind. Bei undisziplinierten oder charakterschwachen Mitarbeitern kann die Qualität der Produktion stark schwanken. Ältere Regisseure sind manchmal vergeßlich und schusselig, das kann zu gehäuften Produktionsausfällen führen. Vor allem in Verbindung mit undisziplinierten Schauspielern. Ein Regisseur, der gut mit Finanzen umgehen kann, kann auch mal eine Hauptrolle mit einem Laiendarsteller besetzen (das schlägt er Ihnen im konkreten Fall auch vor). Ist der Regisseur zudem noch erfahren, so kann er detaillierte Besetzungshinweise zu mehreren Hauptrollen geben. Das Charisma eines Regisseurs und der Realismus der Schauspieler übertragen sich direkt auf den Film.



Semmy Doofy Jr. - bekannter Schauspieler, später Regisseur

Gerade der Sprung von TV-Produktionen zu Kino- und Videofilmen kann leicht schiefgehen. Solange ein Film als Testergebnis nicht zumindest 20 % erreicht hat, ist er beim Fernsehen immer besser aufgehoben.

Arnold Aschenbecher - Mega Star, später Präsident der Vereinigten Staaten

Falls die Geldmittel mal wirklich knapp sind: Dadurch, daß Ihre Schulden beim Kredithai nirgends vermerkt sind, können Sie der Bank ein höheres Eigenkapital verschwindeln! Wenn Sie sich gut verstellen, bekommen Sie womöglich unberechtigterweise einen höheren Kredit bei der Bank!

Sylvester Baloon - früher Mega Star, heute Mega Mittelmaß

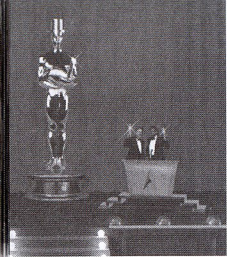
Gerade der Einstieg in die Branche fällt oft schwer. Bei den ersten Produktionen für das Fernsehen ist unbedingt darauf zu achten, daß so wenig Geld wie möglich ausgegeben wird (auch falls der Regisseur oder die Akteure dann nicht ganz in die Konzeption passen). Das Fernsehen kauft (fast) alles! Also: Zu Beginn nicht das große Hollywood-Highlight anstreben, sondern einen Fuß vor den anderen setzen.

Kein Kopierschutz?

... jaa richtig ... kein Kopierschutz! Der Grund hierfür ist offensichtlich: Sie als Kunde und Benutzer unseres Produktes sollen die Möglichkeit erhalten, sich selbständig Sicherheitskopien Ihres neuen Spiels zu machen.

Leider wird unser und das Entgegenkommen anderer Hersteller, auf einen Kopierschutz zu verzichten, immer noch schamlos ausgenutzt. Wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie um die Früchte Ihrer harten Arbeit betrogen würden? Sehen Sie ... ! Das Ganze ist einfach nur Diebstahl in mehr oder weniger großem Stil ...

Wir bitten Sie deshalb: Verzichten Sie grundsätzlich auf das Benutzen von Raubkopien.



Probleme?

Sollten Probleme bei der Benutzung Ihres neuen Spiels auftreten, prüfen Sie bitte erst folgendes:

1. Ist Ihr Computer eingeschaltet?
2. Ist Ihr Rechner für die einwandfreie Nutzung des Programms richtig konfiguriert? Beachten Sie hierzu die Mitteilungen beim Installationsvorgang.
3. Bietet Ihre Festplatte genügend freien Speicherplatz?
4. Reicht der RAM-Speicher Ihres Computers aus?
5. Liegen unbezahlte Stromrechnungen vor?

Sollte es Ihnen wider Erwarten trotzdem nicht möglich sein, das Spiel zum Laufen zu bringen, wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice.

Obwohl alle Datenträger vor ihrer Auslieferung strengen Qualitätskontrollen unterliegen, kann es doch passieren, daß ein Defekt auftritt. In diesem Fall senden Sie uns bitte die defekten Datenträger zu. Wir tauschen selbige anstandslos um. Bitte verzichten Sie auf das Einsenden der Originalverpackung und der Anleitung, da dies für Sie und uns unnötige Mehrkosten verursacht und die Bearbeitung verzögert.

Defekte Datenträger sowie eine kurze Fehlerbeschreibung senden Sie bitte an:

Verkosoft
Veronika E. Kowitz
Abt. Hotline
Steinbecker Straße 81 g
21244 Buchholz

Sie können uns auch ein E-Mail unter: **Verkosoft@t-online.de**, schicken.

Credits

Idee und Konzept	Carsten Strehse Christian Loeper
Programmierung PC	Jan Kessler, Christoph Sahn
Programmierung Amiga	Jan B. Templin, Gerd Griebbach
Grafik	Andreas Chomik, Carsten Strehse, Dirk Schröck, Sebastian Steinberg, Adrian Kästorf, Frank Buckler, Eike Kaireitis, Daniel Adler
Textmaterial	Jan B. Templin, Gerd Griebbach, Carsten Strehse, Adrian Kästorf, Matthias Hartung, Thomas Hartung
Konzeptergänzungen	Jan Kessler, Jan B. Templin, Gerd Griebbach
Musik, Sound + Sprache PC CD-ROM	Ton-Synchron-Studio Herchenbach
Musik PC Disk	Martin Grimme, Steffen Kleinke
Musik Amiga	Martin Grimme, Steffen Kleinke
Anleitung	Jan B. Templin, Carsten Strehse
Layout Verpackung + Anleitung	Selling Points GmbH
Übersetzung	Abbey & Friedrich
Projektleitung	Carsten Strehse
Besonderer Dank gilt	Marco Hüsches, Jens Gamperl, Jürgen Stolz

Copyrights

Spielkonzept, Dokumentation und Software von "Der Produzent - Die Welt des Films" sind urheberrechtlich geschützt. Die vollständige oder teilweise Wiedergabe des geschützten Materials ist ohne schriftliche Genehmigung von Silver Style Entertainment nicht erlaubt. Verstöße werden straf- und zivilrechtlich verfolgt.

„Der Produzent - Die Welt des Films“
1995/96 by
Silver Style Entertainment